



Beaver CREEK

Livro de Regras

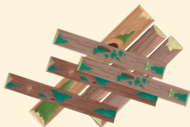
Beaver CREEK

Todos sabem que os castores são especialistas na construção de barragens, mas este trabalho é difícil e arriscado. Mostre que você é o castor mais esperto e ajude nossos amigos nessa construção! Não deixe a barragem desabar!

Componentes



2 Dados de
madeira



50 madeiras
(30 grandes e 20 pequenas)



30 Peças de Castores

Introdução

Os jogadores terão que trabalhar juntos para construir uma barragem com madeiras e castores. Aquele que tiver mais habilidade será o grande vencedor. Ao rolar os dados, serão determinados quais itens devem ser usados e como devem ser colocados na construção. Para vencer, você precisa colocar todas as madeiras de sua reserva antes dos outros jogadores.

Preparação

- 1- Vire a caixa e coloque-a no centro da mesa.
- 2- Distribua as madeiras de acordo com o número de jogadores:
 - 2 jogadores: 12 para cada jogador (6 grandes e 6 pequenas);
 - 3 a 5 jogadores: 10 para cada jogador (6 grandes e 4 pequenas).
- 3- Coloque os castores ao lado da represa.
- 4- Os dados devem estar ao alcance de todos.
- 5- O membro do grupo com os maiores dentes frontais será o primeiro jogador. Ele escolhe 2 dos 5 espaços circulares na caixa e coloca 1 castor em pé em cada um deles, na vertical (o castor não pode ser posicionado deitado, ou seja, na horizontal).



Como Jogar

O primeiro jogador deve rolar o dado e colocar a quantidade de madeiras e castores de acordo com o resultado. Pode ser na ordem que preferir, alternando entre castores e madeiras como desejar. Quando terminar de colocar seus itens, ou quando causar um acidente, ele passa a vez para o próximo jogador no sentido horário.

Coloque apenas um castor em cada círculo indicado na caixa do jogo!

Dado 1



Coloque 1 castor e 1 madeira.



Coloque 2 castores e 2 madeiras.



Coloque 1 castor e 2 madeiras.



Coloque 2 castores e 1 madeira.



Coloque 3 castores e 2 madeiras.



Coloque 3 castores e 1 madeira.

Dado 2



Coloque as madeiras usando apenas os dedos mínimos.



Coloque as madeiras usando os dedos como uma tesoura.



Jogue com sua mão não dominante.



Coloque uma combinação de castor e madeira simultaneamente (a madeira deve ser colocada na barragem com um castor sobre ela).



Coloque novas madeiras apoiadas na última que foi colocada (se não houver madeiras na barragem, jogue novamente os dados).



Coloque novas madeiras apoiando-as apenas em castores.

As madeiras deverão ser posicionadas seguindo as regras abaixo:

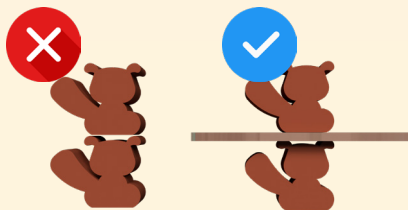
1. O jogador escolhe uma madeira de qualquer tamanho e a apoia em pelo menos 1 castor. Não pode haver madeiras apoiadas apenas em outras madeiras. Deixe os castores trabalharem!



2. As madeiras não podem tocar na mesa. Elas podem tocar apenas a caixa de jogo.
3. Se não houver pelo menos um castor livre para apoiar uma madeira, você não poderá colocá-la. Se você não tiver mais jogadas a fazer, seu turno termina e você deverá passar.

Os castores deverão ser posicionados seguindo as regras abaixo:

1. Os castores podem ser colocados nos espaços circulares da caixa ou em madeiras. Coloque apenas um castor por madeira na sua vez. Se você não puder colocar mais castores e não tiver mais jogadas a fazer, seu turno termina e você deve passar.
2. Os castores devem ser colocados em pé, conforme mostrado abaixo. Um castor não pode ser colocado diretamente em cima de outro, mas pode ser colocado em cima de uma madeira apoiada em um castor.



Aviso! Em caso de acidentes:

Se você deixar cair a madeira ou o castor que está prestes a colocar (ou qualquer outra peça da barragem), deverá interromper a jogada e passar a vez. Como punição, cada jogador, exceto você, pode descartar 1 madeira. Por fim, as peças que caíram na barragem ou na caixa devem permanecer como estão (podem até servir de suporte para outros itens), mas as que caíram na mesa devem ser descartadas.

A última madeira de um jogador não pode ser descartada desta forma.

Fim de Jogo

O jogo termina quando:

Um jogador fica sem madeiras.

Para ser declarado vencedor por direito, você deve colocar sua última madeira na barragem sem causar seu colapso. Em caso de acidente, você deverá pegar uma nova madeira da pilha de descarte. Se não sobrar nenhuma madeira, escolha a mais fácil de retirar da barragem.

Não há mais castores.

Nesse caso, o jogador com menos madeiras restantes será declarado vencedor. Se um ou mais jogadores tiverem o mesmo número de madeiras, eles compartilham a vitória. **IMPORTANTE:** As madeiras têm o mesmo valor na contagem de pontos para determinar o vencedor, independentemente do seu tamanho.

Modo Solo

Siga as preparações para jogar, então pegue 50 madeiras e comece.

Caso a estrutura caia, conte quantas madeiras foram colocadas e veja como se saiu conforme a tabela a seguir:

1-10: Não deu muito certo. Precisa praticar mais.

11-20: Está melhorando, mas ainda falta muito.

21-30: UAU! Você está perto de se tornar o Chefe da Barragem!

31-40: A barragem tem dono e é você!

41-45: Saúdem todos! Você é o Rei dos Castores!

46-50: Você é o Imperador Dentuço! O Supremo!



Créditos

DESIGN DE JOGO: EURICO CUNHA

DESENVOLVIMENTO: DAVI ARAKI E
MAURO CARVALHO

DESIGN GRÁFICO E DIREÇÃO DE ARTE:
BRUNO MARQUEZ, FILIPE CASTRO, PAULA
PIRES, JVC_ARTZ, VICTOR ALMEIDA
FERREIRA E WALLACE LUCAS

ILUSTRAÇÕES: GUILHERME CAVALCANTE

LIVRO DE REGRAS: DAVI ARAKI, MAURO
CARVALHO E EURICO CUNHA

REVISÃO: CLAUDINEI MENDONÇA E
BARBARA ANDRADE

TRADUÇÃO(PORTUGUÊS): BARBARA
ANDRADE

PLAYTESTING: DAVI ARAKI, EURICO
CUNHA, FILIPE CASTRO, MAURO
CARVALHO, VICTOR ALMEIDA FERREIRA,
CLAUDINEI MENDONÇA, MARIA JULIA
RONZANI, KELMER RONZANI, MÁRCIO
ASIS, RICK BACH, FERNANDO TOLEDO,
GUSTAVO DE ARAUJO SILVEIRA E BRUNO
RODRIGUES MARQUEZ

FORFUNGAMES.US

*ESTE PRODUTO FOI FABRICADO COM
TODOS OS CUIDADOS POSSÍVEIS. NO
ENTANTO, SE ALGUM COMPONENTE
ESTIVER FALTANDO OU ESTIVER
DANIFICADO, ENTRE EM CONTATO COM
NOSSO ATENDIMENTO AO CLIENTE:
INFO@CALAMITYGAMES.COM.BR*

*SEU PROBLEMA SERÁ RESOLVIDO EM
TEMPO HÁBIL.*

V2 - 2023

*LICENCIADO POR FOURFUN GAMES LLC @
PRODUZIDO POR: GAMES FORFUN LLC
NENHUMA PARTE DESTA PRODUTO PODE
SER REPRODUZIDA OU COPIADA SEM
PERMISSÃO.*



FORFUN

